

MICROVISION

LE SYSTEME DE JEUX ELECTRONIQUES A CRISTAUX LIQUIDES

MICROVISION
CASSE BRIQUE
S/F
T/D

CASSE BRIQUE

INSTRUCTIONS

MICROVISION
CASSE BRIQUE

MICROVISION, c'est une série complète de jeux électroniques qui vous passionneront, vous et votre famille, pendant des années.
Prenez soin du boîtier et des cassettes, et lisez bien ce texte avant de commencer à jouer.
Il y a un étui de protection pour le boîtier muni d'une cassette. Surtout, suivez bien les consignes données au paragraphe "Soins Particuliers"; vous éviterez ainsi d'abîmer accidentellement votre Microvision.

Contenu de la boîte

Boîtier Microvision muni d'une cassette "Casse-brique", ce dépliant, un étui de protection.

Piles

Il vous faut deux piles de 9 volts (modèle 6F 22 C). Nous recommandons des piles du type alcalin mieux adaptées à ce type d'utilisation. Des piles, même neuves, si elles sont faibles ou à plat, peuvent être à l'origine d'un mauvais fonctionnement. Faites donc bien attention de toujours avoir des piles en bon état de fonctionnement.

1. Repousser d'abord la languette sous le boîtier pour enlever le couvercle du compartiment à piles (voir figure 1).

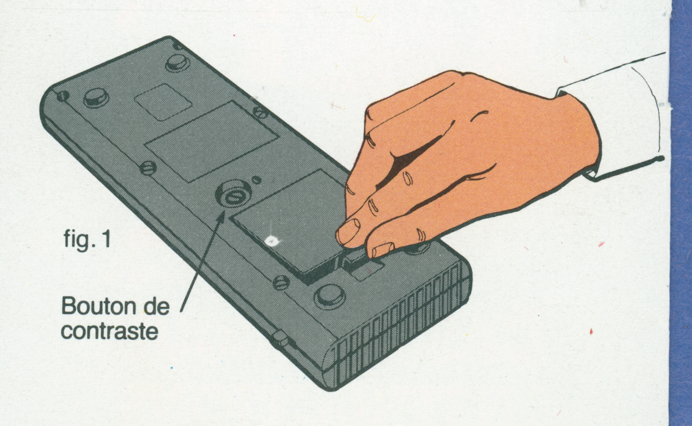
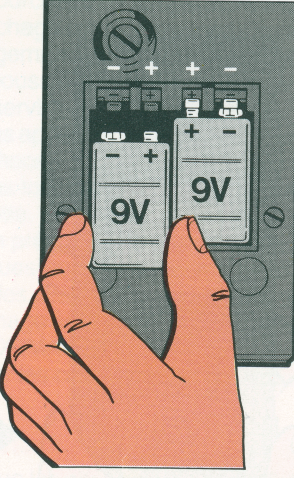


fig. 1

2. Repérer les pôles des piles et les orienter d'après les symboles à l'intérieur du compartiment (voir figure 2). Mettre les piles.

fig. 2



3. Remettre le couvercle du compartiment à piles.

Le bouton MARCHE/ARRET

Ce bouton (repéré ON/OFF) se trouve en bas à droite du boîtier. Pour mettre en marche, pousser vers ON. Comme votre Microvision comporte déjà une cassette Casse-brique, une image apparaîtra instantanément sur l'écran.

IMPORTANT: NE LAISSEZ JAMAIS LE JEU ALLUME LORSQUE VOUS NE JOUEZ PAS.

Si vous le laissez allumé sans jouer, Microvision émettra un signal à intervalles réguliers pour vous le rappeler.

Le bouton de contraste

1. Le contraste de l'image sur l'écran se règle avec le bouton marqué ◐, situé sous le boîtier (voir figure 1).
2. Ce bouton comporte une fente qu'on peut tourner avec l'ongle pour obtenir le contraste voulu.

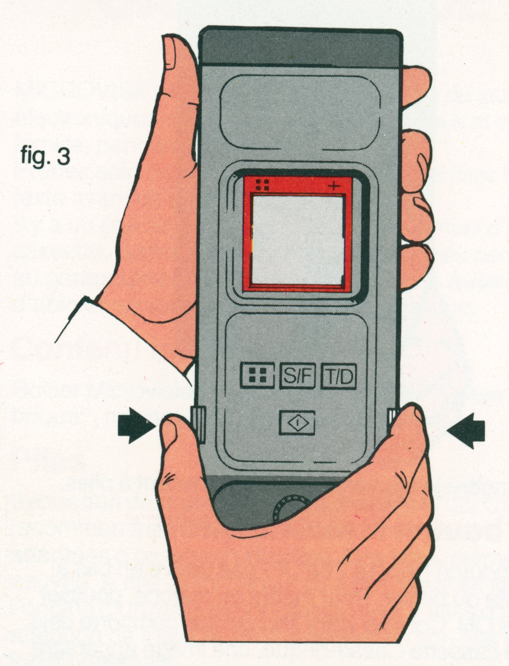
Remarque: Le contraste a été réglé en usine à température ambiante, soit 21° environ.

Pour changer la cassette

En plus de Casse-brique, il existe de nombreuses autres cassettes pour votre Microvision. A ce sujet, voir à la fin du dépliant.

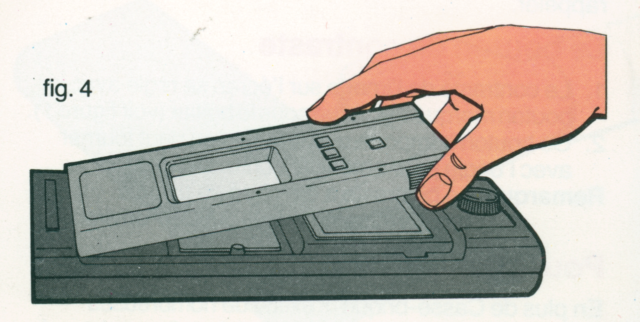
Pour changer la cassette, il faut d'abord enlever Casse-brique du boîtier. Eteindre l'appareil (sur OFF), puis saisir la cassette par les rainures (voir figure 3) et appuyer fermement mais sans forcer, un côté après l'autre. Sortir la cassette vers le bas.

fig. 3



Pour en mettre une nouvelle, vérifier que le jeu est éteint, incliner la cartouche (voir figure 4) et enfiler le sommet dans le haut du boîtier. Appuyer alors sur le bas, au niveau des rainures, pour la bloquer en place.

fig. 4



Soins Particuliers

L'affichage LCD est un dispositif sensible avec lequel il est indispensable de prendre quelques précautions:

1. Que l'on y joue ou non, garder Microvision dans une fourchette de température allant de 0 à 40°.
2. L'affichage craint les rayons directs du soleil, les changements brusques de température, l'humidité et la poussière. Le cas échéant, il vaut mieux éviter de s'en servir.
3. Ne pas appuyer sur l'écran ou soumettre l'appareil à des chocs.
4. Ne pas toucher les contacts au sommet de la cassette.
5. Si l'on prévoit de ne pas utiliser le jeu pendant quelques jours, il est recommandé de l'éteindre et de sortir les piles. S'il reste allumé trop longtemps, l'affichage sera IRREMEDIABLEMENT ENDOMMAGE.
6. Garder les cassettes supplémentaires dans leur boîte.

Pour changer les piles

1. Lorsque les piles faiblissent, l'affichage peut se mettre à fonctionner par intermittence ou disparaître complètement de l'écran.
2. Pour changer les piles, éteindre l'appareil, enlever le couvercle des piles et les remplacer par des piles de 9 volts neuves du type alcalin.

Comment jouer au Casse-brique

Le jeu consiste à démolir, brique par brique, les trois rangées d'un mur à l'aide d'une "raquette" et de "balles".

1. Allumer (sur ON).
2. Appuyer sur la touche marquée ▪▪ permettant de choisir le nombre de balles en jeu (on a le choix entre 1, 3, 5, 7 et 9). Ce chiffre sera indiqué sous le symbole ▪▪ en haut à gauche de l'écran. Si l'on n'appuie pas sur cette touche, on aura d'office 7 balles.
3. Appuyer sur la touche de vitesse qui permet de choisir entre F (rapide) et S (lent). Si l'on n'appuie pas sur cette touche, la vitesse restera lente.
4. Déterminer la largeur de la raquette avec la touche repérée D (double) et T (triple). La raquette double demande une certaine adresse car elle ne permet que de jouer en diagonale. Si l'on n'appuie pas sur cette touche, on aura automatiquement une raquette triple.

560 Av. Charles Quint -
Basilix

5. Appuyer sur la touche de départ marquée ◈ pour afficher le score. Appuyer de nouveau sur ◈ pour faire apparaître le mur et la raquette.
Remarque: Si l'on n'appuie plus sur aucune touche pendant 10 secondes environ, le jeu le signale et le score apparaît sur l'écran sous le symbole +. C'est un rappel que le jeu est toujours allumé.
6. Déplacer latéralement la raquette en tournant le bouton de commande (voir figure 5).

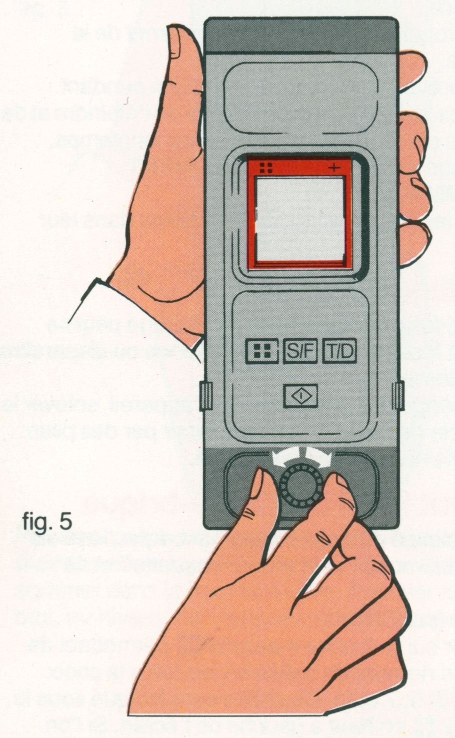
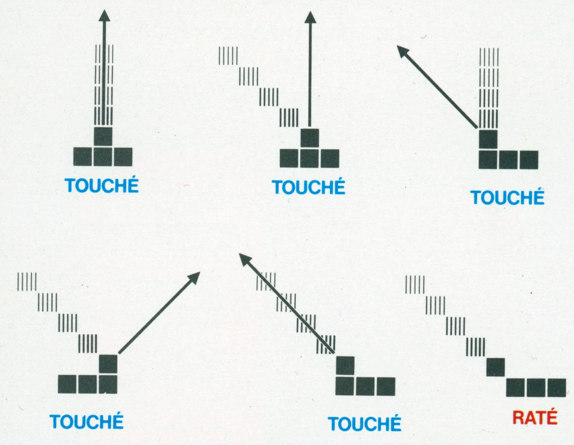


fig. 5

7. Appuyer encore une fois sur la touche ◈ pour servir une balle. Faire rebondir la balle sur la raquette pour l'envoyer contre le mur. Chaque fois qu'elle le touche, elle élimine une brique. Essayer de renvoyer la balle autant de fois que possible. Lorsque tout un mur a été éliminé, un nouveau mur apparaît et la même balle reste en jeu.
La raquette ne renvoie la balle que si cette dernière en touche la face supérieure avec son bord inférieur, comme illustré par les schémas ci-dessous:



8. Lorsqu'on a raté une balle, le score apparaît sur l'écran sous + et le nombre de balles restant en jeu sous ⊞.
9. Appuyer sur ◇ pour faire réapparaître le mur et la raquette et de nouveau sur ◇ pour servir la balle suivante.
10. Si la vitesse est lente (sur S), l'allure s'accélère lorsqu'on touche une brique de la rangée supérieure. Si la vitesse est rapide (sur F), elle le reste pendant tout le jeu.
11. Une fois que le nombre de balles choisi au début a été joué, le jeu est fini et le score apparaît sur l'écran.
12. Pour refaire une partie, appuyer sur la touche de départ marquée ◇, appuyer de nouveau sur ◇ pour le score, encore une fois pour le mur et la raquette et une dernière fois pour servir la balle.

Calcul des points

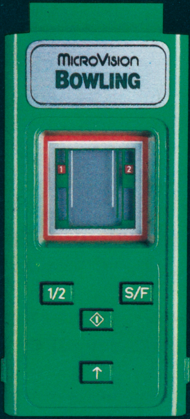
Chaque brique de la rangée inférieure vaut 1 point, chacune de celle du milieu 2 points et chacune de la rangée supérieure 3 points, ce qui donne au total 96 points par mur. Après 999, il faut ajouter 1000 au score figurant sur l'écran.

Toujours éteindre l'appareil quand on ne s'en sert pas!

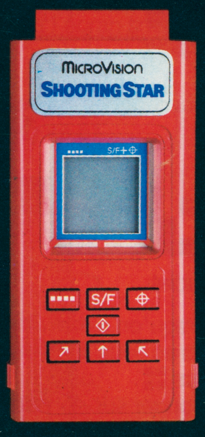
4952-XF 380

MB France, Service Contrôle qualité, BP 13 73370 – LE BOURGET-DU-LAC

Voici d'autres cassettes passionnantes adaptables au boîtier Microvision:



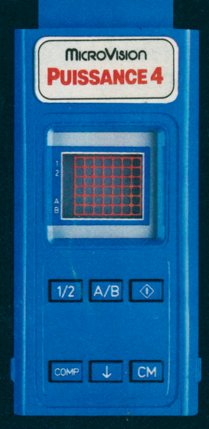
2 BOWLING
Dix quilles à renverser du bout des doigts. Un jeu qui demande de la dextérité . . . relevez le défi avec un strike!



3 SHOOTING STAR
Un jeu d'adresse contre des cibles aériennes de tailles variées, se déplaçant à des vitesses et à des altitudes différentes.



4 FLIPPER
Toute l'atmosphère d'une salle de jeux! Faites ricocher la balle d'un butoir à l'autre pour marquer des points.



5 PUISSANCE 4
Un grand jeu stratégique à jouer avec un ami ou contre l'ordinateur. Alignez quatre pions.